

Weekly report

2014.10.12

刘致奇

一、 近期工作总结

1. 阅读浏览了唐杰老师的关于社交网络模型的 ppt
2. 重新浏览了一遍我们现有的数据。简单的找了几个切入点：
 - a) 探索玩家不同属性（不同虚拟货币、玩家等级等）对玩家充值元宝的影响
 - b) 尝试利用玩家的好友关系，建立玩家的社交网络拓扑图，并对其进行聚类寻找相同类别的相似关系，以及不同社交群体间的差别。
 - c) 探索玩家上线时间与玩家充值购入元宝两个时序属性之间的关系。
3. 住宿办理新寝室搬迁，事业教育、班会等活动。

二、 下周工作计划

阅读一些经典的游戏经济学、网络社交模型论文。尝试找到几个切入点对数据进行处理。